



UNIVERSITAS SYIAH KUALA UPT. PERPUSTAKAAN

Jalan T. Nyak Arief, Kampus UNSYIAH, Darussalam – Banda Aceh, Tlp. (0651) 8012380, Kode Pos 23111
Home Page : <http://library.unsyiah.ac.id> Email: helpdesk.lib@unsyiah.ac.id

ELECTRONIC THESIS AND DISSERTATION UNSYIAH

TITLE

PENGEMBANGAN APLIKASI PENCARIAN DAN PEMESANAN KOS-KOSAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN PROBLEM-BASED ANALYSIS

ABSTRACT

Jumlah mahasiswa di Kota Banda Aceh meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2015 terdapat 53.254 jumlah mahasiswa, kemudian pada tahun 2016 terdapat 60.838 jumlah mahasiswa. Mahasiswa dari luar kota yang belum memiliki tempat tinggal akan memerlukan informasi tentang hunian kos-kosan. Pada umumnya, mahasiswa pencari kos mendapatkan informasi kos dari mulut ke mulut atau dengan melihat brosur, pamflet, spanduk dan sejenisnya yang terdapat di sekitar kampus. Pada saat ini belum ada aplikasi pencarian kos di Kota Banda Aceh. Oleh karena itu, perlu dikembangkan aplikasi berbasis Android dimana mahasiswa pencari kos akan mendapatkan informasi kos yang berada di Kota Banda Aceh dan sekitarnya dengan mudah. Pemilik kos juga dapat mempromosikan kos-kosannya tanpa harus menyebarkan brosur di kawasan kampus. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode pengembangan perangkat lunak eXtreme Programming serta problem-based analysis dengan menggunakan problem frames. Untuk mencapai problem frames, tahap yang dilakukan terdiri dari membuat user stories, menggali kebutuhan, menentukan domain knowledge dan shared phenomena. Aplikasi yang dikembangkan terbagi menjadi dua bagian yaitu aplikasi berbasis web untuk pemilik kos dan admin serta aplikasi Android untuk mahasiswa pencari kos. Pemilik kos dapat mempromosikan kos miliknya melalui aplikasi web jika telah diverifikasi oleh admin. Pada aplikasi Android, selain dapat menampilkan informasi dan memesan kos, mahasiswa pencari kos dapat memanfaatkan fitur pindai kode QR (Quick Reference) yang hasilnya akan menampilkan informasi kos seperti fasilitas, harga hingga lokasi kos berupa peta. Aplikasi web dan Android diuji dengan menggunakan metode Blackbox Testing dimana semua hasilnya sesuai dengan yang diharapkan. Kemudian, untuk mengukur kegunaan (usability), aplikasi ini dievaluasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang dilakukan oleh pengguna. Hasil data SUS kemudian dianalisa sesuai dengan rumus SUS. Skor akhir yang didapatkan untuk aplikasi web adalah 72,5 dan untuk aplikasi Android 80,6. Maka, kedua skor ini termasuk ke dalam kategori Acceptable yaitu aplikasi dapat diterima dengan baik oleh pengguna.